

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Berdasarkan penelitian yang telah dianalisis dan diinterpretasi, pada bab ini peneliti akan memberikan simpulan, implikasi serta rekomendasi yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Kesimpulan dari penelitian ini diperoleh dari hasil analisis data yang telah dipaparkan pada bab-bab sebelumnya. Sedangkan implikasi yang akan dipaparkan dalam penelitian ini adalah dampak yang dirasakan oleh peneliti ketika melakukan penelitian. Dan rekomendasi pada penelitian ini diberikan sebagai bahan pertimbangan agar bermanfaat bagi penelitian selanjutnya. Berikut adalah paparan dari simpulan, implikasi dan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil data-data yang telah di analisis mengenai penggunaan media *Memory Games* dalam meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana bahasa Jepang, peneliti dapat mengambil kesimpulan sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan dan dari hasil *pre-test* dan *post-test*, yaitu sebagai berikut :

1. Kemampuan membaca kalimat sederhana pada saat *pre-test* dikelas eksperimen mau pun kelas kontrol mendapatkan hasil di bawah dari KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Ini membuktikan peserta didik belum cukup mampu dalam membaca kalimat sederhana yang dikarenakan sulit mengingat kosakata beserta hiragana dan artinya. Setelah di terapkan penggunaan media *Memory Games* terdapat peningkatan dalam kemampuan membaca kalimat sederhana.
2. Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dianalisis, diperoleh nilai t hitung yang lebih besar dari t tabel sehingga dapat dikatakan bahwa

Ariesta Purwanti, 2018

PENGUNAAN MEDIA *MEMORY GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG : PenelitianEksperimenTerhadap Siswa Kelas 11 SMAN 22 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2018-2019

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

hipotesis kerja (Hk) diterima. Dengan demikian dinyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen (X) yang menggunakan

Ariesta Purwanti, 2018

PENGUNAAN MEDIA *MEMORY GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG : PenelitianEksperimenTerhadap Siswa Kelas 11 SMAN 22 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2018-2019

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. media *Memory Games* dan kelas kontrol (Y) yang menggunakan metode pembelajaran ceramah.
4. Penggunaan media *Memory Games* dalam meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana mendapatkan respon yang positif dari siswa. Hal ini ditunjukkan dalam hasil penyebaran angket yang sebagian besar siswa berpendapat setuju bahwa penggunaan media *Memory Games* dapat meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana bahasa Jepang. Selain itu, Penggunaan media ini juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang, dapat meningkatkan keaktifan, percaya diri dan kekompakan siswa dan kerjasama antar siswa.

5.2 Implikasi

Dampak yang dirasakan oleh peneliti dalam penelitian eksperimen murni yang berjudul “ Penggunaan Media *Memory Games* dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kalimat Sederhana Bahasa Jepang “ di SMA Negeri 22 Kabupaten Tangerang khususnya kelas XI MIA 2 yaitu penelitian ini mendukung teori teknik pengajaran yang efektif dan efisien, bahwa penggunaan teknik pembelajaran yang tepat serta pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar. Oleh karena itu, penulis berharap teknik pembelajaran ini dapat digunakan dalam keseharian akademik peserta didik. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran yang sama maupun pembelajaran yang berbeda. Penelitian ini juga dapat menjadi sumbangan pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.

5.3 Rekomendasi

Rekomendasi berikut didasarkan pada penelitian yang telah dilaksanakan mengenai penggunaan media *Memory Games* dalam meningkatkan kemampuan

Ariesta Purwanti, 2018

PENGUNAAN MEDIA *MEMORY GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG : PenelitianEksperimenTerhadap Siswa Kelas 11 SMAN 22 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2018-2019

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

membaca kalimat sederhana bahasa Jepang terhadap siswa kelas XI SMAN 22 Kabupaten Tangerang. Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas penulis menyampaikan rekomendasi yang pertama, dalam penggunaan media ini harus lebih dipersiapkan mengenai keserasian materi yang akan diajarkan dengan media *memory games* dan target pembelajaran.

Yang kedua, lebih mempersiapkan kartu-kartu dengan teliti dan papan media, agar tidak terjadi kesalahan penulisan. Selain itu juga, kartu-kartu di berikan pelindung agar tidak mudah terkena air dan papan game diberikan lapisan karton lagi agar tidak mudah rusak.

Yang ketiga, sebaiknya lebih memperhatikan jam pelajaran bahasa Jepang disekolah. Hal ini dikarenakan jam yang terlalu singkat dapat mempengaruhi waktu *treatment* yang diberikan. Sehingga dapat menimbulkan tujuan tidak tercapai.

Yang keempat, kartu-kartu hiragana sebaiknya disimpan di meja dekat guru. Hal ini untuk mengurangi terjadinya kecurangan saat permainan berlangsung.

Yang kelima,sebelum permainan berlangsung, pengajar sebaiknya memberi tahukan peserta didik untuk menanamkan rasa menghargai orang lain serta supportif saat kelompok lain tampil.

Yang keenam, media ini dapat dijadikan alternatif bagi sekolah yang tidak memiliki banyak infocuss bagi penunjang pembelajaran.

Dan yang terakhir, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya dan dapat menerapkan dan mengembangkan penggunaan media *Memory Games* ini dalam pengajaran bahasa jepang lainnya seperti dalam mengajarkan huruf kanji, dan lain sebagainya.

Ariesta Purwanti, 2018

PENGUNAAN MEDIA *MEMORY GAMES* DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KALIMAT SEDERHANA BAHASA JEPANG : PenelitianEksperimenTerhadap Siswa Kelas 11 SMAN 22 Kabupaten Tangerang Tahun Ajaran 2018-2019

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu